

RAILROAD™

ink Rozšíření

BUDOUCNOST

ROZŠÍŘENÍ



Hrajete-li s rozšířením, musíte na začátku každého kola spolu se čtveřicí kostek cest hodit i **kostkami daného rozšíření** ★. Pravidla rozšíření navíc mohou změnit **počet kol**, jež musíte odehrát, a přidat **nové možnosti bodování**. V průběhu partie platí **stejná pravidla** jako v klasické hře, s několika **úpravami**, popsány na následujících stranách. Až budete na konci hry **sčítat závěrečné skóre**, nezapomeňte si přičíst i body, které jste utržili za prvky z **rozšíření** ★. Poznamenejte si je do vyhrazeného políčka své bodovací tabulky.



KOSTKY DEVELOPERA

OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ : 7 KOL

Plňte přání investorů a stavějte ve svém okrese za obdržené peníze **futuristické budovy**. Investoři budou hodnotit vaše jednání a přidělí vám **odměnu** podle toho, jak jste naplnili jejich vizi. Tyto peníze pak můžete použít na **budování své říše**. Každé kolo bude vaše práce ohodnocena podle výsledku

na **kostce příjmů**. Poté dostanete možnost postavit tolik **budov** vyobrazených na kostce budov, kolik si můžete **dovolit**. Na konci hry utržíte bonusové body za počet věží na svém plánu! Budovy také dokáží **odstraňovat chyby** na plánu: končí-li cesta u budovy, nebude se počítat jako chyba. Při hře s **rozšířením Developer** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

◊ Po zakreslení všech běžných cest **obdržíte peníze**, jejichž množství určí hod **kostkou příjmů**. Na kostce příjmů může nastat jedna z těchto stěn:



Navazující výstavba: Obdržíte peníze za svou největší skupinu pravoúhle sousedících propojených cest (včetně zvláštních), jež jste nakreslili **v tomto kole**. Za **každé pole** v této skupině získáváte **1 minci**.



Rychlé propojení: Obdržíte **1 minci** za **každý výjezd** ve své aktuálně největší dopravní síti.



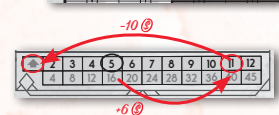
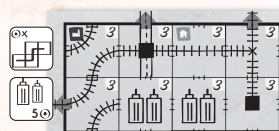
Rozvoj centra: Obdržíte **1 minci** za **každé obsazené pole** ve **středové oblasti** svého herního plánu.



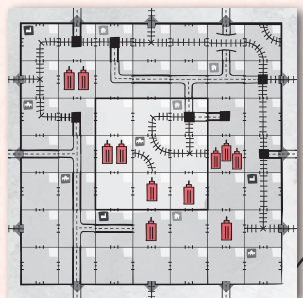
Urbanizace: Obdržíte **2 mince**, a navíc ještě **1 minci** za **každé pole** obsahující **budovu**.

- ◊ Počet mincí, jež vlastníte, si zaznamenávejte pomocí bodovací stupnice dopravních sítí (vizte příklad vpravo). Hráč může vlastnit maximálně **12 mincí**.
- ◊ Po obdržení příjmů **můžete postavit 1 nebo více kopií** budovy vyobrazené na kostce budov, poté co **zaplatíte cenu** uvedenou na kostce. Budovy zabírají vždy celé jedno pole. Budova může mít 1 až 3 věže. Budovu můžete postavit na libovolném **prázdném poli** na svém herním plánu.
- ◊ Na konci hry získáte **1 bod** za každou **věž** (jedno pole může obsahovat až 3 věže).
- ◊ Cesty s otevřenými konci vedoucími na pole s budovou **se nepovažují za chyby**.

Příklad: Na konci hry získá Beáta 11 bodů za budovy (za každou věž jeden). Navíc se jí podařilo zabránit bodové ztrátě za chyby tím, že budovy postavila před všechny otevřené konce.



Příklad: Na kostce příjmů padla stěna s Navazující výstavbou. Beátě se v aktuálním kole podařilo propojit 6 cest, obdrží tedy 6 mincí, které si připočte k 5 mincím z dřívějšíka. Na bodovací stupnici dopravních sítí si zakroužkuje číslo 11. Poté se pustí do kreslení budov: na kostce budov padla dvojité věž za 5 mincí. Postaví si tedy 2 budovy celkem za 10 mincí. Beátě nyní zůstává jediná mince.



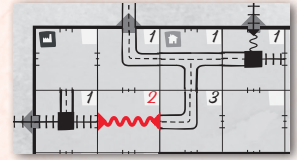


KOSTKA SUPERDRÁHY

OBTÍŽNOST: NÍZKÁ  : 6 KOL

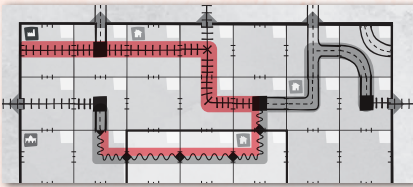
Superdráha představuje nový a velmi účinný způsob cestování. Na její superrychlé, magneticky zavěšené vagony je možné naložit jak auta, tak vlaky. Superdráhy mohou díky „superstanicím“ (zakreslovaným jako trojúhelník) spojovat **dálnice i železnice**. Na konci hry se superdráhy počítají i do nejdelší dálnice a nejdelší železnice. Při hře s **rozšířením Superdráha** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ♦ Hra trvá pouze **6 kol** (namísto 7).
- ♦ Výsledek hodu kostkou superdráhy **musíte** použít v každém kole, dle obvyklých pravidel umísťování.
- ♦ Při kreslení cest superdráhy je **můžete** napojovat na libovolný druh cesty prostřednictvím **superstanic**: trojúhelníkových staveb v zakončeních cest superdráhy.
- ♦ Při bodování nejdelší dálnice a železnice je možné cesty superdráhy považovat jak za dálnice, tak za železnice.



Umísťování superdráhy:

Díky superstanicím můžete na superdráhu napojit libovolný druh cesty.



Příklad bodování: Beáta získává body za dopravní síť velikosti 5 (16 bodů), nejdelší dálnici o délce 10 a nejdelší železnici o délce 10. Nezapomeňte, že si superdráhy můžete započítat jak k nejdelší dálnici, tak k nejdelší železnici.

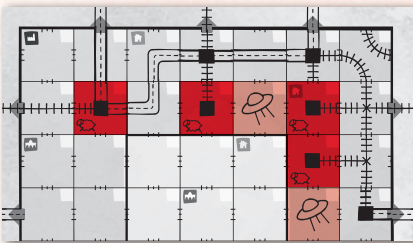


KOSTKA MIMOZEMSKÉHO FARMÁŘE

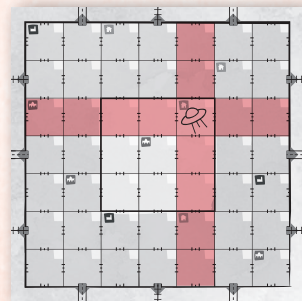
OBTÍŽNOST: NÍZKÁ  : 6 KOL

Vynález „unášecích paprsků“ podstatně usnadnil farmaření – a produkci vln obzvlášť. Zorganizujte si chytře své farmy a všechna UFO tak, abyste maximalizovali svou produkci vlny. UFO mohou sklídit vlnu z ovcí ve stejné řadě nebo stejném sloupci. Z jedné ovčí farmy může sklídit vlnu více UFO najednou. Při hře s **rozšířením Mimoszemští farmáři** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ♦ Hra trvá pouze **6 kol** (namísto 7).
- ♦ Každé kolo se **můžete** rozhodnout, že použijete výsledek na kostce mimoszemského farmáře, a umístit na plán ovci nebo UFO. Zakreslujete-li kostku mimoszemského farmáře, nemusíte ji napojovat na existující cesty.
- ♦ Kreslíte-li zvláštní cestu, můžete **namísto toho** na svůj herní plán nakreslit jedno UFO (platí i pro aktivaci třetí univerzity). UFO zabírají **celé jedno pole**.
- ♦ Za každou ovci, na kterou dosáhne UFO, získáte na konci hry **2 body**. UFO může dosáhnout pouze na ovce, které se nacházejí ve stejném **sloupci** anebo **řadě**. UFO si může započítat body za ovce, za niž si již započítalo body jiné UFO.



Příklad bodování: Beáta má 2 UFO: jedno dosáhne na 3 ovce ve stejné řadě (6 bodů), druhé na 2 ovce ve stejném sloupci (4 body). Celkem tedy získává 10 bodů.



Dosah paprsku UFO: UFO na obrázku si může připočítat body za všechny ovce ve zvýrazněné oblasti.